

EGGY 9

by

Submission date: 21-Mar-2019 01:57PM (UTC-0700)

Submission ID: 1097433148

File name: 1._JURNAL_KEMBARA_2017.pdf (539.72K)

Word count: 5196

Character count: 32725

ESKAPISME REALITAS DALAM DUALISME DUNIA ALICE TELAAH PSIKOLOGI-SASTRA FILM *ALICE IN WONDERLAND* (2010)

Eggy Fajar Andalas

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Universitas Muhammadiyah Malang

Jalan Raya Tlogomas 246 Malang, Malang, Indonesia

ef_andalas@yahoo.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi unsur-unsur kefantastikan film *Alice in Wonderland* (2010) dan makna yang dihadirkan. Untuk menjawab permasalahan tersebut dimanfaatkan teori cerita fantastik Tzvetan Todorov dan Psikoanalisis Sigmund Freud. Penelitian ini menggunakan pendekatan psikologi-sastra. Sumber data penelitian yaitu film *Alice in Wonderland* (2010). Proses pengumpulan data dilakukan dengan metode simak-catat dan kodifikasi. Analisis data dilakukan dengan (1) *display*, (2) reduksi, dan (3) penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan sebagai berikut. *Pertama*, film *Alice in Wonderland* merupakan cerita bergenre fantasi dengan sub-genre fantastik *uncanny*, yaitu cerita yang pada awalnya menghadirkan kebimbangan kepada penonton tapi dapat menjelaskan kelogisannya di bagian akhir. Alice melarikan realitas kehidupannya dalam bentuk transformasi tokoh nyata ke dalam tokoh fantasi dalam dunia imajinernya. *Kedua*, hal yang terjadi dalam diri Alice adalah bentuk konflik batiniah mengenai realitas kehidupannya yang penuh dengan aturan serta tidak mampu bersikap dan bertindak apa-apa, hingga ia mampu memaknai mimpi yang dialaminya dan menerimanya sebagai sebuah pembelajaran yang direalisasikannya dalam kehidupan nyata untuk dapat bersikap dan merespon setiap tindakan orang yang tidak diterimanya.

Kata Kunci: film, eskapisme, psikologi-sastra

Abstract: This study aims to explore the fantastic elements of *Alice in Wonderland* (2010) film and their presented meanings. This study used theories of Fantastic in literature by Tzvetan Todorov and Psychoanalysis by Sigmund Freud. This study use psychology-literature approach. The data source for this study was *Alice in Wonderland* (2010) film. The procedures of the data collection involved close-reading and codification. The data analysis were done by 1) displaying, 2) reducing, and 3) drawing conclusion. The results revealed that 1) the movie's genre was fantasy whose sub-genre was *uncanny*; the story initially brought hesitancy to the audience but can finally be reasonable at the end. In the movie, Alice ran from the reality through transforming from the real figure into fantasy figure in her imaginary world. 2) Things happened to Alice were her inner conflicts about the reality of her life which loaded with full of rules, yet she could not afford to resist them. Until, she was eventually able to interpret her dream and accepted it as a life lesson in which she could manage to behave and respond to everything she could not accept.

Keywords: film, Escapism, Psychology-Literature

PENDAHULUAN

Genre cerita fantasi bukanlah suatu hal yang baru dalam dunia sastra. Bentuk cerita fantasi modern oleh para ahli sastra dianggap berasal dari prosa naratif kuno, seperti legenda ataupun mite, yang diidentikkan dengan folklor (Pettit, 1997: 211; Dégh, 1997: 487; Klapproth, 2004: 25-26; Harris, 2008: 4). Bentuk cerita ini menyajikan mengenai “dunia sekunder” yang bukan hanya sekadar merepresentasikan tiruan dari “dunia primer”, tetapi merupakan sebuah artikulasi terhadap penggambaran berbagai hal yang tidak dapat ditemukan di dunia yang kita kenal (Tolkien, 1966: 69-70). Oleh karenanya, banyak para ahli sastra yang menganggap bahwa cerita fantasi tidak lain merupakan sebuah cerita khayalan yang tidak pernah terjadi dalam kehidupan nyata. Dalam konteks kesusastraan Indonesia, bentuk cerita seperti ini sering disebut juga sebagai dongeng¹.

Sejak abad ke XIX, utamanya di Perancis, cerita fantasi telah mendapat banyak perhatian tidak hanya oleh para sastrawan, tetapi juga para pelaku seni sinematografi. Sinema dianggap sebagai sarana yang paling tepat untuk cerita fantastik, termasuk juga dongeng, mitologi, maupun cerita sains (Djokosujatno, 2005: 121).

Visualisasi yang hidup dalam film dianggap mampu memberikan informasi sekaligus imajinasi terhadap penonton dalam memahami maksud dari penciptanya. Gambar-gambar dalam film tidak lagi hanya sebuah gambar yang hanya dimaknai secara harfiah semata, tetapi terdapat simbol-simbol dan pesan yang terdapat di dalamnya yang ingin disampaikan oleh penciptanya kepada penonton.

Film *Alice in Wonderland* (2010) merupakan salah satu film bergenre fantasi yang ditulis oleh Linda Woolverton dan disutradari oleh Tim Burton. Kisah cerita ini diadaptasi dari novel *Alice's Adventures in Wonderland* (1865) yang ditulis oleh Lewis Carroll. Film fantasi ini berkisah mengenai perjalanan kehidupan imajiner tokoh Alice yang berpetualang di dunia fantasi

bernama Wonderland. Alice adalah seorang anak saudagar bernama Charles Kingsleigh yang terus dibayangi oleh mimpi-mimpinya tentang suatu dunia imajiner yang terus menghantuinya setiap malam. Hingga pada suatu hari Ayah Alice meninggal dan ia oleh ibunya dijodohkan dengan anak seorang bangsawan teman ayahnya bernama Hamish. Pada acara pertunangan keduanya, perhatian Alice teralihkan oleh sesosok kelinci berpakaian biru yang menghantarkannya pada dunia fantasi Wonderland. Dalam dunia Wonderland Alice berpetualang untuk melawan sesosok ratu jahat. Hingga akhirnya ia dapat memenangkan pertempuran tersebut. Setelah selesainya petualangan yang dilaluinya tersebut ia kembali ke dunia nyatanya.

Sebagai sebuah cerita fantasi, film *Alice in Wonderland* (2010) tidak hanya menyajikan sebuah hiburan mengenai petualangan tokoh Alice di dunia Wonderland. Dalam tataran struktur pengisahannya, film ini banyak menghadirkan efek keterkejutan kepada penonton. Aspek imajiner yang terdapat di dalam cerita membuat penonton penasaran, bimbang, cemas, hingga berimajinasi. Bentuk pengisahan yang digunakan oleh Linda Woolverton sering memberikan kebingungan mengenai setting peristiwa yang menghadirkan dunia yang mendua. Di satu sisi dunia nyata yang dihadirkan merupakan perwujudan konkrit seperti dunia yang kita kenal, tetapi di sisi yang lain dunia fantasi yang dihadirkan memiliki kesejajaran dengan dunia nyata kehidupan Alice.

Secara spesifik, cerita ini menghadirkan keseimbangan terhadap dunia yang natural dan supernatural. Oleh karenanya, cerita fantasi tidak dapat dianggap hanya sebagai bentuk khayalan yang bersifat imajiner semata. Sebagai buah karya seorang pengarang, cerita fantasi sering dianggap memiliki keterkaitan dengan mimpi karena merupakan proyeksi psikologi dan budaya dari keinginan dan ketakutan individu maupun kolektif (Harris, 2008: 2). Lazimnya sebuah cerita yang dibangun atas dasar kesadaran logis kehidupan pengarangnya, tidak jarang cerita-

cerita fantastik menyelipkan amanat berupa nasehat ataupun simbolis-simbolisme lain yang perlu digali di dalamnya, di samping aspek kefantastikannya (Propp, 1997: 17).

Sebagai sebuah cerita klasik, ditulis pertama kali pada tahun 1865 dan dialihwahanakan ke dalam bentuk film berulang kali hingga tahun 2010, sayangnya belum banyak penelitian yang dilakukan terhadap cerita ini. Terlebih pada film *Alice in Wonderland* yang ditayangkan pada tahun 2010. Sejauh penelusuran penulis, hanya terdapat satu penelitian yang telah melakukan kajian terhadap film ini. Penelitian tersebut yaitu penelitian berbentuk tesis yang dilakukan oleh Wahyuni (2014) dengan judul “**Analisis Teknik Penerjemahan Tindak tutur Direktif dalam Film *Alice in Wonderland* dan Pengaruhnya Terhadap Kualitas Terjemahan**”. Wahyuni berkesimpulan bahwa (1) terdapat enam bentuk tindak tutur direktif, (2) terdapat dua belas macam teknik penerjemahan, dan (3) memiliki keakuratan dan keberterimaan yang tinggi.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian terhadap unsur fantastik dan makna yang dihadirkan dalam film *Alice in Wonderland* belum pernah dilakukan. Penelitian ini berusaha untuk memberikan kontribusi terhadap pengetahuan cerita bergenre fantastik dengan mengeksplorasi unsur-unsur kefantastikan cerita serta makna yang dihadirkan dalam cerita. Oleh karenanya, penelitian ini penting dilakukan karena sejumlah alasan. *Pertama*, sangat sedikit penelitian sastra yang mengkaji cerita bergenre fantasi, utamanya dalam film, sehingga penelitian ini akan mengisi kekosongan tersebut. *Kedua*, cerita fantasi bukanlah cerita yang bertujuan sebagai hiburan semata, tetapi terdapat makna yang disematkan oleh penciptanya kepada pembaca. Makna tersebut perlu diungkapkan kepada pembaca.

Untuk melakukan hal tersebut digunakan teori fantastik Tzvetan Todorov dan Psikoanalisis Sigmund Freud. Teori Tzvetan Todorov digunakan untuk menjawab tujuan penelitian pertama terkait dengan unsur-unsur kefantastikan dalam cerita dan teori psikoanalisis Sigmund Freud berguna

sebagai dasar interpretasi terhadap makna yang dihadirkan cerita.

Todorov memandang bahwa terdapat perspektif yang berbeda untuk menganalisis sebuah objek material dari sudut pandang genre cerita fantasi dengan lainnya (Todorov, 1975: 3). Dalam konteks ini, dalam melihat sebuah cerita sebagai sebuah genre fantasi, seorang peneliti haruslah menempatkan sudut pandanganya dalam kerangka kefantastikan ceritanya. Menurutny (Todorov, 1975: 41-42), cerita fantastik dapat dibagi menjadi *uncanny*, fantastik *uncanny*, *marvellous*, dan fantastik *marvellous*. *Uncanny* merupakan sebuah cerita yang tidak menimbulkan kebingungan kepada penonton atau pembacanya. Bentuk cerita *uncanny* dimulai dengan peristiwa yang alami dan diakhiri dengan peristiwa yang alami pula. *Marvelous* merupakan sebuah cerita yang tidak logis dan hanya dapat dipahami dalam kerangka imajinasi fantasi saja. Cerita tidak bisa dijelaskan secara logis berdasarkan referensi dunia nyata. Fantastik *uncanny* merupakan cerita yang diawali dengan kebingungan terhadap pembaca atau penontonnya, tetapi pada bagian akhir dapat diberikan rasionalitas terhadapnya. Terakhir, cerita fantastik *marvelous* merupakan cerita yang diawali dengan kelogisan dan diakhiri dengan kebingungan mengenai kelogisan cerita. Cerita diawali dengan hal yang logis, tetapi cerita diakhiri dengan suatu hal yang tidak logis.

Sebagai sebuah cerita fantastik, film *Alice in Wonderland* juga merupakan wujud dari penggambaran realitas fiksional pengarang. Cerita *Alice in Wonderland* bukanlah cerita fiksional yang hanya menyajikan hiburan semata. Akan tetapi, terdapat pesan yang ingin disampaikan oleh pengarangnya kepada para penonton film ini. Psikoanalisis sering digunakan sebagai sebuah pendekatan dalam menginterpretasi sebuah mimpi. Dalam sudut pandang Freud, cerita fantasi (dongeng) dianggapnya sebagai hal yang mirip dengan mimpi.

Konsep sentral dalam psikoanalisis Freud adalah ketaksadaran (*unconscious*). Dalam karyanya berjudul *The Interpretation of Dream*

(1900), Freud menggunakan cerita fantasi sebagai objek telaahnya untuk menjelaskan gejala psikologis yang terjadi pada manusia. Berdasarkan analisisnya, ia menyatakan bahwa “tidak diragukan lagi bahwa terdapat hubungan antara mimpi dan dongeng suatu masyarakat” (Freud, 1900: 279). Meskipun begitu, seperti suatu gejala, mimpi merupakan sebuah pesan tersembunyi atau tidak langsung, karenanya dibutuhkan interpretasi terhadapnya (Castle, 2007: 163).

Sebuah mimpi mengandung dua jenis konten, yaitu nyata dan laten. Tingkatan mimpi yang nyata adalah bentuk mimpinya (objek penafsiran), sedangkan laten merupakan pemikiran sebenarnya yang tidak dapat lagi diungkapkan karena telah ditekan oleh alam bawah sadar manusia. Mimpi tidaklah dimaksudkan untuk direpresentasikan sebagai hal yang telah dilakukan, tetapi merupakan sebuah keinginan yang belum terpenuhi, tetapi seolah-olah direpresentasikan sebagai hal yang telah terpenuhi. Dalam aktivitas penciptaan karya sastra, bentuk-bentuk seperti metafora, metonimi, penokohan mewakili bentuk terselubung atau keinginan tersembunyi dari alam bawah sadar seorang pengarang. Mekanisme inilah yang menjadikan cara kerja proses kreatif seorang sastrawan memiliki bentuk yang serupa dengan mekanisme kerja mimpi. Oleh karenanya, teori psikoanalisis Freud akan membantu peneliti dalam menginterpretasikan makna yang dihadirkan oleh pengarang cerita film ini yang tersembunyi dalam lapisan struktur dalam cerita.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif karena bertujuan memahami fenomena secara holistik dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata (Moleong, 2014: 6). Pemahaman terhadap fenomena ini dimaksudkan untuk mengeksplorasi makna yang terdapat di dalam objek material yang dikaji (Cresswell, 2014: 4). Artinya, pemahaman makna dilakukan

terhadap teks film *Alice in Wonderland* saja tanpa mempertimbangkan unsur lain di luar teks. Pemaknaan yang dilakukan berkaitan dengan aspek kefantastikan cerita dan makna tekstual cerita.

Untuk melakukan hal tersebut digunakan pendekatan Psikologi Sastra. Pendekatan ini memandang bahwa karya sastra berisikan mengenai peristiwa kehidupan manusia yang diperankan oleh tokoh imajiner di dalamnya (Sangidu, 2005: 30) sehingga membutuhkan penjelajahan ke dalam batin atau kejiwaan tokoh dalam karya untuk mengetahui seluk-beluk kehidupan manusia (Semi, 1993: 76). Artinya, untuk memahami makna yang dihadirkan melalui kefantastikan cerita akan dipusatkan pada ranah psikologis tokoh utama cerita, yaitu Alice.

Sumber data penelitian ini adalah film *Alice in Wonderland* produksi Walt Disney tahun 2010 yang ditulis oleh Linda Woolverton dan disutradari oleh Tim Burton. Data penelitian ini berupa dialog, peristiwa, dan visualisasi grafik yang berkaitan dengan tujuan penelitian.

Penelitian ini menggunakan instrumen berupa peneliti dan panduan analisis. Peneliti bertindak sebagai instrumen karena peneliti bertindak sebagai perencana, pelaksana, pengumpul data, analisis, penafsir, dan penyimpul hasil penelitian. Artinya, peneliti bertindak menjadi segalanya dari keseluruhan proses penelitian. Instrumen panduan analisis data yang digunakan berupa daftar tabel berisi kolom pengelompokan data sesuai dengan rumusan masalah penelitian. Instrumen ini digunakan untuk memudahkan peneliti dalam menganalisis data penelitian.

Prosedur pengumpulan data yang digunakan, yaitu simak-catat dan kodifikasi. *Pertama*, teknik simak-catat dilakukan dengan menonton film secara berulang-ulang untuk mencermati setiap *detail* peristiwa yang terjadi, menentukan data yang digunakan sesuai dengan tujuan penelitian, dan mencatat data-data yang digunakan. *Kedua*, kodifikasi dilakukan dengan menyalin data yang diperoleh ke dalam instrumen panduan analisis data, mengode data berdasarkan kategorinya. Terakhir

dilakukan pemeriksaan kembali data yang telah diperoleh dengan sumber data.

Teknik analisis data yang digunakan meliputi (1) *display*, (2) reduksi, dan (3) penarikan kesimpulan. *Pertama*, *display* dilakukan dengan mengolah dan mempersiapkan data yang berasal dari transkrip dialog antartokoh dalam cerita serta *screen shoot* peristiwa di dalam cerita. Data-data tersebut diklasifikasikan dan disusun berdasarkan kategori masing-masing. *Kedua*, reduksi data dilakukan dengan menyaring ulang berbagai data yang diperoleh berdasarkan tujuan penelitian. Setiap data yang diperoleh diklasifikasikan ulang dan diberi kode sesuai dengan kategorinya. *Ketiga*, penarikan kesimpulan dengan cara menginterpretasi dan memaknai data sesuai dengan teori yang digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Cerita dalam Film *Alice in Wonderland* (2010) menghadirkan kemenduaan dalam dirinya sendiri. Di samping hal tersebut terdapat makna mengenai kefantastikan di dalam ceritanya. Artinya, makna yang dihadirkan tidaklah hanya bertujuan untuk menghibur penontonnya semata.

Dualisme Dunia: Fantastik vs Realitas Fiksional

Film *Alice in Wonderland* termasuk dalam kategori subgenre *fantastic uncanny*, yaitu cerita yang pada awal cerita terjadi kebimbangan pada penontonnya, terjadi kejaiban dan kelogisan dalam penceritaan, akan tetapi pada bagian akhir cerita peristiwa yang terjadi terjelaskan secara logis (Todorov, 1975: 41). Meskipun tercakup dalam genre fantasi dengan beragam bentuk tokoh, hewan, dan dunia fantasi yang sangat berbeda dengan kehidupan nyata, akan tetapi secara keseluruhan film *Alice in Wonderland* dapat terjelaskan secara logis.

Jalinan plot yang disajikan oleh pengarang kepada penonton memberikan efek dualisme realitas yang berbeda, yaitu kehidupan nyata

dan dunia fantasi Alice. Cerita dibangun melalui kehidupan “fiksi” seorang tokoh Alice dengan kehidupan yang sama dengan “realitas” kehidupan manusia. Terdapat tokoh yang diperankan oleh manusia, latar tempat di Inggris, latar sosial kehidupan bangsawan Inggris, dan tradisi kehidupan yang nyata. Akan tetapi, ketika penonton mulai menikmati awal kisah kehidupan nyata Alice—dalam dunianya, fiksi—terjadi pergeseran pandangan penonton untuk dibawa ke dalam dunia fantasi Alice. Peristiwa tersebut diawali dengan adegan dilamarnya Alice oleh Hamish. Terjadi pergulatan batin pada diri Alice dalam menerima situasi yang tidak pernah terbayangkan sebelumnya. Ia harus menghadapi perjodohan yang hadir begitu saja di depan matanya, tanpa sebelumnya ia mengetahui fakta tersebut sebelum kedua anak kembar perempuan memberitahukan fakta tersebut kepadanya.



Gambar 1

Adegan dilamarnya Alice oleh Hamish di sebuah Gazebo (menit ke 10.40)

Adegan tersebut merupakan awal kisah yang mengantarkan Alice menuju perjalanan fantasinya ke Wonderland (Underland). Peristiwa tersebut merupakan titik berhentinya kehidupan “nyata” Alice. Realitas yang menempatkan tokoh Alice berada pada situasi kehidupan nyata yang sedang dihadapkan pada pilihan dalam memutuskan jalan kehidupannya ke depan.

Persitiwa tersebut dapat dikatakan sebagai titik berhentinya kehidupan nyata "Alice" didasarkan pada fakta yang terjadi pada akhir cerita. Tokoh Alice akan kembali menghadapi situasi tersebut pada kehidupan nyatanya setelah kembali dari petualangan fantasinya di dunia Wonderland.

Sekuen peristiwa tersebut merupakan realitas tanpa kembimbangan yang dirasakan penonton yang akan direfleksikannya sebagai suatu kehidupan normal seperti yang terjadi pada kehidupan nyata. Akan tetapi, kimbimbangan terjadi ketika Alice mengikuti seekor kelinci berbaju biru dan meninggalkan tempat tersebut. Alice akhirnya terjatuh ke sebuah lubang yang berfungsi sebagai pintu masuk menuju dunia Wonderland.

Dimulainya peristiwa terjatuhnya Alice ke dalam lubang tersebut dan masuk ke dalam dunia fantasi dapat dilihat sebagai bentuk "lapisan" baru yang berada di atas bangun cerita awal (kehidupan nyata Alice). Ia mulai menjalani kehidupan fantasi dengan tokoh-tokoh fantastik, dunia fantastik, dan bertindak sebagai tokoh dalam penceritaan tersebut. Ia berinteraksi dengan tokoh-tokoh fantastik seperti hewan-hewan yang dapat berbicara, manusia, hewan yang berbentuk berbeda dengan realitas kehidupannya, kucing yang mampu menghilang dan tersenyum, hingga ia bertarung dan mengalahkan seekor naga. Setelah misi untuk mengalahkan naga yang dilakukannya di dunia Wonderland telah selesai, ia kemudian kembali lagi dalam kehidupannya yang "nyata". Alice kembali ke lubang tempat ia pertama kali masuk ke dalam dunia Wonderland. Lantas ia kembali ke dunia nyatanya dan kembali ke tempat dilangsungkannya acara pertunangannya dengan Hamish.

Diawali oleh kembalinya dirinya ke kehidupan nyata, merupakan kunci atau bentuk penjelasan yang diperlihatkan oleh pengarang terhadap sekuen peristiwa yang dianggap sebagai titik henti yang telah disungguh di atas, yaitu peristiwa kehidupan nyata Alice sebelum masuk ke dalam lubang dan berpetualang di dunia Wonderland. Keganjilan mengenai adanya

dualisme realitas antara kehidupan "nyata" dan kehidupan fantasi Alice mulai menjelaskan. Kisah petualangan fantasi Alice di Wonderland, bila dicermati secara seksama akan menggambarkan atau merupakan refleksi yang sama yang terjadi dengan kehidupan nyatanya. Oleh karenanya, peristiwa fantasi yang terjadi dalam cerita dapat dijelaskan dengan logis.

Misteri mengenai peristiwa yang dialami Alice setelah ia terjatuh dari lubang dan menuju dunia fantasinya dapat dijelaskan dengan beberapa fakta berikut. *Pertama*, mengenai kondisi fisik Alice. Bila dicermati sebelum Alice terjerebap ke dalam lubang, ia berpakaian dengan gaun yang bersih dan indah. Tidak terdapat guratan luka pada tubuhnya. Ia terlihat sebagai sosok wanita cantik yang bersih dan anggun. Akan tetapi, ketika ia keluar dari lubang tempat ia terjatuh atau kembalinya dari dunia fantasi terlihat bahwa pakaian yang dikenakannya kotor dan kusut. Terdapat luka goresan di sebelah tangan kanannya. Bila didasarkan pada fakta cerita di dalam dunia fantasi, ia menerima luka tersebut disebabkan oleh cakaran Bandersnatch (seekor hewan fantasi yang lebih mirip dengan seekor anjing dengan ukuran sebesar gajah). Seperti yang terlihat dalam gambar potongan cerita dalam film berikut.



Gambar 2

Gambar Sebelah Kiri Sebelum Alice Masuk Ke Dunia Wonderland, sedangkan Gambar Kanan Ketika Alice Telah Keluar Dari Wonderland.

Dalam potongan gambar tersebut terlihat jelas bahwa terdapat perbedaan mengenai gaun yang dikenakannya dan guratan luka yang dideritanya. Akan tetapi, jika digunakan pemikiran mengenai kelogisan suatu peristiwa didasarkan pada fakta yang mendukungnya, kelusuan gaun yang dikenakannya serta guratan yang diperolehnya terjadi karena peristiwa terjatuhnya ia ke dalam lubang. Posisi mengenai bagaimana ia terjatuh dengan kepala menghadap ke bawah terlebih dahulu serta kontur tanah rapuh membuat ia sangat mudah terjerebab ke dalam lubang. Di sisi lain, guratan luka yang diterimanya diakibatkan oleh benturan atau goresan akar, batu, ataupun batang pohon. Hal tersebut mengingat bahwa ia terjatuh di lubang yang berada di dekat pohon. Akan tetapi, bila digunakan perspektif yang didasarkan pada peristiwa di dalam cerita, jelaslah bahwa hal yang terjadi pada Alice mengenai dunia fantasinya merupakan bentuk khayalannya karena ia terbentur sebuah batu. Pengakuan mengenai terbenturnya ia ke sebuah batu ketika jatuh dapat diperoleh pada percakapan terakhirnya sepulangnya kembali dari petualangan di dunia Wonderland. Seperti dalam kutipan berikut.

Ibu Alice : Apa yang terjadi padamu?
 Alice : Aku terjatuh ke lubang dan membenturkan kepalaku

(Menit ke 1:37:15)

Di sisi lain, karakter yang dibangun sejak awal mengenai tokoh Alice yang sangat imajinatif seakan memberi penekanan yang lebih oleh sang pengarang mengenai daya imajinatif Alice. Hal tersebut terlihat mulai dari awal cerita ketika ia terbangun pada malam hari karena mimpi buruknya mengenai peristiwa-peristiwa fantasi yang terjelaskan di sekuen berikutnya mengenai petulangnya di Wonderland; peristiwa ketika Alice sedang berdansa dengan Hamish, ia membayangkan ketika laki-laki dan perempuan saling bertukar kostum; ia juga membayangkan bila dirinya mampu terbang seperti burung; dan

hal imajinatif lain yang mengejutkan ialah ketika ia dan Ibunya Hamish berbincang di kebun dan Ibu Hamish tampak tidak senang dengan mawar putih. Mengenai peristiwa terakhir tersebut dapat dilihat seperti yang terlihat dalam kutipan berikut.

Ibu Hamish : Bodoh! Tukang-tukang kebun itu menanam mawar putih padahal aku telah menyuruh mereka menanam mawar merah

Alice : Anda bisa mewarnai mawar putih anda menjadi merah

Ibu Hamish : Aneh sekali kau mengatakan itu

(Menit ke 08:31-08:41)

Peristiwa fantasi yang terjadi di dunia Wonderland di alami Alice ketika ia sedang tidur dan bermimpi. Berulang kali mengenai peristiwa mimpi yang sama selalu ia alami. Hal tersebut seperti mengenai percakapan dengan ibunya, ketika ia mengeluhkan bahwa ia hanya memiliki satu mimpi saja, sedangkan orang lain memiliki berbagai mimpi yang beragam setiap harinya. Hal tersebut seperti dalam kutipan berikut.

Ibu Alice : Kau bermimpi buruk lagi?

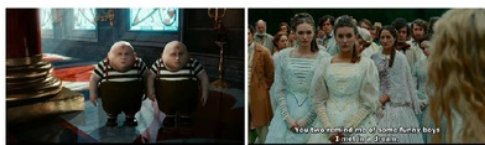
Alice : Hanya sekali
 Mimpi itu selalu sama.
 Bahkan semenjak pertama kali aku mengingatnya
 Menurut Ibu itu wajar?
 Bukankah kebanyakan orang bermimpi berbeda-beda?

(Menit ke 03:52-04:05)

Didasarkan pada fakta tersebut terlihat bahwa mimpi atau fantasi yang dialami Alice di dunia Wonderland terjadi ketika ia sedang tidur ataupun tidak tersadarkan diri. Oleh karenanya, peristiwa Alice di dunia Wonderland merupakan mimpi atau fantasi yang dialami oleh Alice ketika ia sedang tidak tersadarkan diri setelah terjerebab jatuh ke dalam lubang.

Kedua, ucapan Alice pada akhir sekuen cerita ketika ia mengatakan bahwa kedua anak

kembar temannya di dunia nyata mengingatkannya pada sesosok anak kembar yang ditemuinya di Wonderland. Hal yang dimaksud adalah sebagai berikut.



Gambar 3

Transformasi Tokoh Kehidupan Nyata ke dalam Tokoh Fantasi

Berdasarkan hal di atas jelaslah mengenai adanya bentuk dua wujud penokohan cerita yang terbingkai dalam dua dunia yang berbeda. Sesosok kembar dalam dunia fantasi Alice merupakan bentuk imajinatifnya dalam menggambarkan kedua sosok wanita kembar temannya. Mengenai imajinasi Alice terhadap beragam hal telah jelaslah digambarkan oleh pengarangnya. Tidak hanya dalam peristiwa ini, akan tetapi peristiwa mengenai pengulangan atau bentuk cerita dalam dunia nyata Alice digambarkannya dalam bentuk tokoh lain dalam dunia fantasinya, akan tetapi tokoh fantasi tersebut terdapat dalam dunia nyata Alice.

Ketiga, berdasarkan pada fakta lain ketika terjadi perbincangan Alice dengan ibu Hamish di sebuah kebun mengenai ketidaksukaannya pada mawar putih dan lebih menyukai mawar merah, sifatnya yang sombong dan kurang ramah, tamak dan suka memaksakan kehendaknya mengingatkan tokoh ini pada tokoh fantasi ratu merah yang ada di dunia Wonderland. Penggambaran transformasi Ibu Hamish dalam wujud tokoh Ratu Merah dalam dunia fantasi Alice sangatlah mendasar bila dilihat dalam sudut pandang imajinasi Alice yang sangat “liar”. Sudut pandang imajinasi Alice dalam melihat bentuk transformasi realitas kehidupannya ke dalam dunia fantasinya didasarkan pada alur pengembangan cerita yang dibangun dalam dunia nyata Alice.



Gambar 4

Kiri Ibu Hamish (Dunia Nyata),
Kanan Ratu Merah (Dunia Fantasi)

Penggambaran watak dari kedua tokoh di dunia nyata Alice dan dunia fantasi Wonderland memperlihatkan kemiripan. Hal tersebut semakin didukung dengan kesukaan Ibu Hamish pada warna merah dan ketidaksukaannya pada warna putih. Hal tersebut terlihat pada perbincangannya dengan Alice sebelum acara pertunangannya dengan Hamish di sebuah kebun rumahnya berikut.

Ibu Hamish : Bodoh! Tukang-tukang kebun itu menanam mawar putih padahal aku telah menyuruh mereka menanam mawar merah

Alice : Anda bisa mewarnai mawar putih anda menjadi merah

Ibu Hamish : Aneh sekali kau mengatakan itu
(Menit ke 08:31-08:41)

Keempat, sosok Cowell dalam kehidupan nyata Alice juga mengingatkannya pada tokoh Ilosovic Styne yang berwatak seorang “penjilat”. Ia tidak pernah menyukai sosok ratu merah, akan tetapi ia hanya tunduk karena kekuasaannya dan berpura-pura suka kepada Ratu Merah. Hal ini yang terjadi pada kehidupan nyata Alice ketika ia memergoki suami kakaknya, Margareth, sedang bercumbu dengan wanita lain. Cowell dilihatnya sedang berselingkuh dengan wanita yang diakui Cowell sebagai teman wanita lamanya. Bahkan

setelah dipergokinya ia sedang bercumbu dengan wanita lain ia malah mengancam Alice agar tidak berkata kepada kakaknya dengan ancaman mengenai kehidupan rumah tangga kakaknya kelak dengannya yang bisa hancur.

Kelima, begitu juga dengan Jaberwoocky sebagai hewan peliharaan Ratu Merah merupakan refleksi yang sama terhadap peristiwa kehidupan nyata Alice. Jaberwoocky adalah dilema yang dihadapi oleh Alice dalam memberikan jawaban terhadap sejumlah pertanyaan yang menghantuinya di kehidupan nyatanya. Dalam dunia fantasinya ia dihadapkan pada pilihan apakah ia akan melawan Jaberwoocky atau tidak. Akan tetapi ia memilih untuk melawan Jaberwoocky dan berhasil membunuhnya, dan hal tersebut sangat berpengaruh terhadap sikapnya sekembalinya dari kehidupan fantasi. Setelah ia kembali pada kehidupan nyata ia berani mengutarakan perasaannya kepada setiap orang dan memberikan jawaban atas pertanyaan yang selama ini disimpannya. Ia berani menolak bertunangan dengan Hamish, mengutarakan sikapnya kepada ibunya, bahkan ia berani memperlihatkan suatu hal yang dianggap sebagai ketidaksopanan pada masa itu, yaitu tidak memakai stocking dan ia menari di depan hadapan para tamu yang datang dan memperlihatkan sebuah tarian yang dilihatnya dalam dunia fantasi.

Keenam, yaitu rahasia mengenai enam hal mustahil yang selalu diceritakan Ayahnya kepadanya sebelum makan. Hal tersebut yaitu 1) ada sebuah ramuan yang dapat menyusutkanmu, 2) sebuah kue yang bisa membuatmu besar, 3) hewan-hewan yang dapat berbicara, 4) kucing yang dapat menghilang, 5) terdapat sebuah tempat bernama Wonderland, 6) aku dapat memusnahkan Jaberwoocky. Fakta tersebut terungkap pada peristiwa pertarungan Alice dengan Jaberwoocky. Alice mengungkapkan fakta mengenai kemustahilan suatu hal yang justru berkebalikan dengan kenyataan dan terjadi padanya di dunia Wonderland. Pada akhirnya ia bisa mengalahkan sang naga dan kembali pada

kehidupan nyatanya. Fakta-fakta tersebut jelas memperlihatkan mengenai dualisme antara alam nyata dan fantasi yang selalu beroposisi. Secara logis adanya ramuan yang dapat menyusutkan, kue yang dapat membuat besar, hewan-hewan yang dapat berbicara, kucing yang dapat menghilang, ada sebuah dunia fantasi bernama Wonderland, dan seorang wanita dapat mengalahkan seekor naga merupakan suatu hal yang tidak logis. Akan tetapi, hal yang tidak logis dalam dunia nyata dapat terjadi dalam dunia fantasi. Letak dari dunia fantasi berada dalam tataran nirsadar manusia, yaitu mimpi atau imajinasi.

Pelarian Kenyataan dalam Fantasi Wonderland

Cerita fantasi tidaklah hanya suatu bentuk cerita yang hanya didasarkan pada realitas imajinatif pengarangnya saja. Cerita fantasi tidaklah juga dipahami hanya sebagai bentuk cerita rekaan yang tidak akan pernah terjadi dan hanya menyajikan kesenangan berfantasi dan berimajinasi secara bebas saja. Bentuk genre cerita fantasi, seperti halnya genre cerita yang lain, diciptakan tentulah dengan beragam maksud. Sering terdapat beragam simbolisme mengenai maksud pengarang yang ditransformasikan dalam tokoh, latar, dunia, dan waktu yang fantasi. Dalam pandangan (Tolkien, 2001: 60), cerita fantasi merupakan media untuk pelarian dari kenyataan. Sependapat dengan pernyataan tersebut, dalam cerita *Alice in Wonderland* sekilas memperlihatkan bentuk pelariannya dari kenyataan atau bentuk kegelisahannya yang termanifestasikan dalam bentuk pengharapan imajinatif di dunia Wonderland. Hal tersebut semakin diperkuat dengan karakter tokoh dan bentuk perjalanan cerita Alice melawan tokoh-tokoh jahat menyimbolkan bentuk perjuangannya yang harus dilakukannya dalam realitas kehidupan nyatanya. Kehadiran tokoh-tokoh dalam kehidupan nyata Alice dalam bentuk tokoh-tokoh fantasi dalam kehidupan imajinatif Alice memberikan gambaran jelas mengenai

bentuk pengalihbentukan yang dilakukan oleh pengarang dalam menyelesaikan permasalahan kehidupan Alice melalui dunia fantasi dalam diri tokoh Alice.

Dalam sudut pandang lain, dunia fantasi Alice yang didasarkan pada bentuk mimpinya merupakan suatu hal yang tidaklah tidak bermakna apapun. Mimpi yang dialami Alice mulai usia kecil hingga dewasa dan berakhir pada peristiwa pertunangannya yang dengan Hamish merupakan akumulasi makna mengenai dorongan-dorongan ketaksadaran yang ada pada dirinya. Bentuk transformasi mengenai realitas kehidupan Alice dengan tokoh-tokoh yang ada pada kehidupannya ke dalam bentuk tokoh-tokoh fantasi dalam dunia Wonderland merupakan cara kerja mimpi yang disebut Freud sebagai fungsi pengubahan, yaitu bentuk pengubahan memori yang disimpan oleh seseorang dalam wilayah ketaksadaran dan ditransformasikannya dalam bentuk gambaran visual. Materi-materi tertentu yang muncul dalam isi mimpi, yang sesudahnya tidak bisa dikenali di alam sadar adalah bagian dari pengetahuan dan pengalaman seseorang (Berry, 2001: 12).

Oleh karenanya, hal yang terjadi dalam diri Alice adalah bentuk konflik batiniah yang terjadi pada tokoh Alice mengenai realitas kehidupannya yang penuh dengan aturan dan tidak mampu bersikap dan bertindak apa-apa. Akumulasi materi tersebut tertanam dalam alam ketaksadarannya, sehingga tertransformasikannya dalam mimpi yang dialaminya. Akan tetapi, melalui peristiwa yang terjadi dalam mimpinya, khususnya setelah mimpi terakhirnya mengenai dunia Wonderland, Alice mampu menjadi pribadi yang berbeda. Berdasarkan mimpi yang dialaminya ia mampu menjadi pribadi yang berbeda dan mampu bersikap terhadap sikap dan perlakuan tokoh yang ada di sekitarnya.

Oleh karenanya, dunia imajinasi Alice merupakan media pengalihan mengenai kenyataan hidup yang dialaminya. Didasarkan pada akumulasi

pengalaman dan pengetahuannya terhadap dunia nyata yang tidak mampu diungkapkan, ditolak ataupun bersikap terhadapnya, Alice melarikan realitas kehidupannya dalam bentuk transformasi tokoh nyata ke dalam tokoh fantasi dalam dunia imajinernya. Dalam dunia imajinernya ia mampu menciptakan, mengatur, dan menentukan jalan cerita kehidupannya. Seperti yang terjadi dengan petualangannya untuk membunuh seekor naga yang telah tercantum dalam gulungan ramalan ajaib di dunia fantasinya.

SIMPULAN

Sebagai bentuk cerita bergenre fantasi, cerita *Alice in Wonderland* termasuk dalam subgenre *fantastic uncanny*. Sebagai bentuk cerita fantasi yang dapat dijelaskan secara logis, cerita ini merefleksikan mengenai bentuk pelarian dari realitas kehidupan ke dalam dualisme dunia yang sangat berbeda, yaitu nyata dan fantasi. Alice melarikan realitas kehidupannya dalam bentuk transformasi tokoh nyata ke dalam tokoh fantasi dalam dunia imajinernya karena dalam dunia imajinernya ia mampu menciptakan, mengatur, dan menentukan jalan cerita kehidupannya. Dunia imajiner yang diciptakannya (Wonderland) merupakan bunga mimpi yang hadir dari ketaksadarannya yang berasal dari akumulasi pengalaman dan pengetahuannya ketika hidup di dunia nyata. Oleh karenanya, hal yang terjadi dalam diri Alice adalah bentuk konflik batiniah yang terjadi pada tokoh Alice mengenai realitas kehidupannya yang penuh dengan aturan dan tidak mampu bersikap dan bertindak apa-apa, hingga ia mampu memaknai mimpi yang dialaminya dan menerimanya sebagai sebuah pembelajaran yang direalisasikan dalam kehidupan nyata untuk dapat bersikap dan merespon setiap tindakan orang yang tidak diterimanya. Ia lebih mampu untuk berkata “tidak” terhadap kekangan yang diberikan oleh orang di sekitarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Berry, R. (2001). *Seri Siapa Dia? Freud*. Jakarta: Erlangga.
- Castle, G. (2007). *The Blackwell Guide to Literary Theory*. Oxford: Blackwell Publishing.
- Cresswell, J. W. (2014). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed (4th ed.)*. (A. Fawaid, Ed.). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dégh, L. (1997). Legend. In T. A. Green (Ed.), *FOLKLORE: an Encyclopedia of Beliefs, Customs, Tales, Music, and Art* (pp. 485–492). California: ABC-CLIO, Inc.
- Djokosujatno, A. (2005). *Cerita Fantastik dalam Perspektif Genetik dan Struktural*. Jakarta: Djambatan.
- Freud, S. (1900). *The Interpretation of Dream*. (J. Strachey, Ed.). New York: Avon.
- Harris, J. M. (2008). *Folklore and the Fantastic in Nineteenth-Century British Fictions*. Michigan: Ashgate.
- Klapproth, D. M. (2004). *Narrative as social practice : Anglo-Western and Australian*. Berlin: Walter de Gruyter GmbH & Co.
- Moleong, L. J. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pettit, T. (1997). Drama Folk. In T. A. Green (Ed.), *Folklore: an Encyclopedia of Beliefs, Customs, Tales, Music, and A* (pp. 205–212). California: ABC-CLIO, Inc.
- Propp, V. (1997). *Theory and History of Folklore*. (R. P. M. A. Liberman & A. Y. Martin, Ed.). Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Sangidu. (2005). *Penelitian Sastra: Pendekatan, Teori, Metode, Teknik, dan Kiat*. Yogyakarta: Seksi Penerbitan Sastra Asia Barat, FIB Universitas Gadjah Mada.
- Semi, A. (1993). *Metode Penelitian Sastra*. Bandung: Angkasa.
- Todorov, T. (1975). *The Fantastic: a Structural Approach to a Literary Genre*. (R. Howard, Ed.). New York: Cornell University Press.
- Tolkien, J. R. (1966). *The Tolkien Reader*. New York: Ballantine.
- Tolkien, J. R. R. (2001). *On Fairy stories. Tree and Leaf*. London: Harper Collins Publishers.
- Wahyuni, A. (2014). *Analisis Teknik Penerjemahan Tindak Tutur Direktif dalam Film Alice in Wonderland dan Pengaruhnya Terhadap Kualitas Terjemahan*. Tesis Tidak Diterbitkan. Surakarta: Program Studi Linguistik Pasca Sarjana Universitas Sebelas Maret.

EGGY 9

ORIGINALITY REPORT

7%

SIMILARITY INDEX

6%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

1%

★ eprints.uns.ac.id

Internet Source

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off